A **Game Over** já rebentou na Net. Nesta mini-revista semanal – em formato newsletter -, dedicada aos jogos PC, Dreamcast, PlayStation e Nintendo64, pode contar com as mais frescas notícias da semana, críticas aos títulos mais falados, informação sobre onde ir buscar as mais importantes patches e drivers, muitas dicas e ficará a conhecer as datas de lançamento para o mercado nacional dos mais esperados jogos do momento.

Para todas as sextas-feiras receber, **completamente grátis**, a **Game Over** no seu e-mail, basta dar uso ao browser, ir até **http://jogos.sapo.pt/gameover.html** e subscrever-se.

Ler Antes de Utilizar o Sistema de Jogos de Vídeo Sega Dreamcast

Queira ler o manual e especialmente estas advertências antes de usar a Sega Dreamcast ou de deixar os seus filhos usá-la. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema.

AVISO DE EPILEPSIA - Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epiléptico. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Para reduzir a possibilidade de tais sintomas, o utilizador deve seguir estas precauções de segurança sempre que usar a Sega Dreamcast: • Sente-se a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão • Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente • Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada • Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

MANUSEAMENTO DO DISCO - Para evitar danos pessoais ou de propriedade: • Antes de remover o disco, certifique-se de que este parou de girar • O GD-ROM Sega Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente no sistema de jogos de vídeo Sega Dreamcast. Não utilize este disco em nenhum outro sistema, especialmente um leitor de CD • Evite que o disco fique coberto de impressões digitais ou sujidade • Evite dobrar o disco. Não toque, suje ou risque a sua superfície • Não modifique ou alargue o buraco central do disco, nem utilize um disco que esteja quebrado, modificado ou reparado com fita adesiva • Não escreva nada no disco, nem cole nada no mesmo • Guarde o disco na sua caixa original e não o exponha à humidade e temperaturas altas • Não deixe o disco à luz solar directa ou perto de um radiador ou outra fonte de calor • Use um produto de limpar lentes e um pano seco e macio, e limpe o disco gentilmente do centro para a extremidade. Nunca use produtos químicos para limpar o disco.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES DE PROJECÇÃO - Imagens ou gravuras fixas podem causar danos permanentes ao cinescópio ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos. Evite a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

UTILIZAÇÃO DO JOGO DE VÍDEO SEGA DREAMCAST - Este GD-ROM só pode ser usado com o sistema Sega Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer outro leitor de CD – se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Dreamcast apenas. A cópia, reprodução, aluguer e exibição pública não autorizadas deste jogo constitui uma violação às leis vigentes. As personagens e eventos retratados neste jogo são puramente fictícios. Qualquer semelhança com outras pessoas, vivas ou mortas, é pura coincidência.

Serviço de Apoio ao Consumidor

Informações, Truques e Dicas

Telef. 256 836 273

14h00 às 20h00 - **dias úteis**

apoioconsumidor@ecofilmes.pt

A cópia ou transmissão deste jogo é estritamente proibida. O aluguer ou exibição pública deste jogo sem autorização prévia é uma violação das leis vigentes. Este produto está isento de classificação sob a lei do Reino Unido. De acordo com o "The Video Standards Council Code of Practice" é considerado próprio para visualização pelas idades indicadas.

DCJS2 2572

© Sega Enterprises, Ltd., 1999

SEGA

Dreamcast

Dreamcast é uma marca comercial registada ou marca comercial de Sega Enterprises, Ltd.

Distribuidor Oficial

ECOFILMES

São João da Madeira

Obrigado por teres comprado o Space Channel 5. Nota por favor que este software foi concebido para ser utilizado exclusivamente na consola Dreamcast. Lê este manual de instruções atentamente antes de começares a jogar o Space Channel 5.

Space Channel 5 é um jogo compatível com cartão de memória (Visual Memory (VM) vendida em separado). Com este jogo, são precisos 5 blocos para gravar ficheiros de jogo. Quando gravares ou carregares ficheiros de jogo, nunca desligues a corrente da Dreamcast nem retires o cartão de memória, o comando ou outros dispositivos periféricos.

HISTÓRIA E PERSONAGENS

INVASÃO EXTRATERRESTRE MOROLIAN

TODOS OS OLHOS POSTOS EM ULALA PARA SALVAR O MUNDO

Estamos no século XXV e o planeta Terra está num estado de crise.

Uma raça extraterrestre, os Morolians, lançou uma invasão contra a Terra, disparando ao acaso sobre vítimas inocentes com uma misteriosa pistola de raios. O efeito do raio é bastante invulgar, pois obriga as pessoas a dançar descontroladamente, escravizando-as aos ritmos extraterrestres.

Com certeza, o seu ataque causa pânico generalizado.

A primeira estação a perceber o caso foi uma emissora espacial de baixa audiência, "Space Channel 5". Sentindo uma oportunidade de ouro para aumentar audiências, o director, Fuse, enviou Ulala, o único repórter que não foi capturado, para a cena.

A emissão começa no local do primeiro incidente – Spaceport 9.

Ulala tem de copiar os passos de dança dos Morolians – Acima! Abaixo! Direita! Esquerda! Disparar! Disparar! Disparar!

Ulala é a única esperança que temos para derrotar os Morolians e libertar as vítimas humanas. O futuro da Terra está nas suas mãos!

Repórter ULALA

Data de Nascimento: 30 de Maio de 2477

Signo: Gémeos

Ulala, de 22 anos, trabalhou como repórter em Space Channel 5 nestes últimos dois anos. A captura dos outros repórteres que cobriam a invasão promoveu Ulala à equipa de reportagem de investigação. É a sua grande oportunidade de provar a sua perícia de repórter a todo o mundo!

Extraterrestres MOROLIANS

A raça extraterrestre que invadiu a Terra repentinamente. Os Morolians são um bando bizarro mas inegavelmente giro. As suas armas de raios transformam humanos inocentes em dançarinos hipnotizados! São muito curiosos e possuem um alto nível de inteligência. Trabalhando juntos em grupos, são criaturas muito maléficas e inconvenientes.

Director FUSE

Data de Nascimento: 21 de Setembro de 2464

Signo: Virgem

O director de 35 anos da equipa de reportagem de investigação, Fuse, é normalmente um tipo retraído. Porém, os seus superiores têm ultimamente pressionado Fuse quanto aos níveis de audiência do espectáculo. Esta ansiedade reduziu consideravelmente o seu entusiasmo, o que provavelmente não ajudará a moral do seu pessoal.

Chefe MOROLINA

Criada para atacar naves de passageiros de luxo, esta personagem Chefe hostil capturou um grupo de estudantes da escola primária. Cuidado para não atingir as crianças com disparos!

Repórter PUDDING

Data de Nascimento: 5 de Setembro de 2480

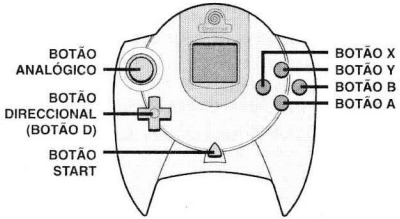
Signo: Virgem

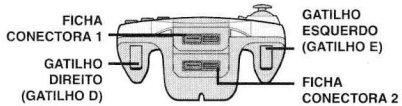
Pudding, uma antiga ídolo dos adolescentes, é uma repórter de 19 anos do Channel 42. Tem muitos fãs que a adoram, ainda assim sente muitos ciúmes de Ulala, que parece ter aparecido do nada para lhe roubar as luzes da ribalta.

CONTROLOS

Space Channel 5 é um jogo para 1 Jogador. Liga um Comando Dreamcast à Porta de Controlo A antes de ligares a corrente. Para voltar ao Ecrã de Título a qualquer momento durante o jogo, prime e segura em simultâneo os Botões A, B, X, Y e o Botão START no Comando Dreamcast. Nunca toques no Botão Analógico nem nos Gatilhos D/E enquanto ligas a corrente à Dreamcast. Fazê-lo pode interromper o processo de iniciação do controlador, causando o seu mau funcionamento.

COMANDO DREAMCAST





Botão Direccional: Escolher

Botão B: Cancelar

Botão A: Confirmar

Botão START: Iniciar/Pausar o jogo

VIBRATION PACK™ (Vendido em Separado)

Space Channel 5 é compatível com o Vibration Pack (vendido em separado). Insere o Vibration Pack na Ficha Conectora 2 do Comando Dreamcast.

CONTROLOS BÁSICOS

Os controlos básicos são fáceis! Depois disso, é uma questão de sincronização e reflexos!

FEIXE DO BOTÃO B - Disparar (Salvar os Humanos)

FEIXE DO BOTÃO A - Disparar (Morolians)

Notícias Breves! Cuidado com esse laser, Ulala! Lembra-te, dispara sobre os Morolians com o Botão A e liberta os humanos com o Botão B. Não fiques confusa!

CIMA! BAIXO! ESQUERDA! DIREITA!

Modo de Dança: Prime ↑ ↓ ← → e o Botão A na direcção que os Morolians te dizem.

Modo de Disparo: Prime ↑ ↓ ← → e o Botão A/B de acordo com as direcções do jogo.

Notícias Breves! Este jogo é tudo sobre ritmo! Segue de perto o ritmo e movimentos dos Morolians, e deixa a Ulala fazer o seu trabalho!

DANÇA! DISPARA!

Ulala é a única que pode libertar os humanos do transe da dança dos Morolians. Tens sucesso na tua reportagem seguindo exactamente os passos de dança e os ritmos dos Morolians!

MODO DE DANÇA

1 CIMA! ..... Botão D ↑
2 ESQUERDA! ..... Botão D ←
3 DIREITA! ..... Botão D →
4 BAIXO! ..... Botão D ↓
5 DISPARAR! ..... Botão A

Notícias Breves! Copia o ritmo e o tempo das instruções e movimentos dos Morolians!

Quando for a vez de Ulala dançar, prime os Botões CIMA! ESQUERDA! DIREITA! BAIXO! DISPARAR! pela mesma ordem e com a mesma sincronização dos Morolians.

MODO DE DISPARO

- Prime o Botão A para disparar sobre os Morolians.
- Prime o Botão B para salvar os humanos.
- Os Morolians/humanos aparecem em 3 posições – "ESQUERDA", "CIMA" e "DIREITA".
- Prime ← ↑ → na direcção apropriada e prime o Botão A/B para disparar.

1 CIMA! DISPARAR! ..... Botão D ↑ + Botão A / B
2 ESQUERDA! DISPARAR! ..... Botão D ← + Botão A / B
3 DIREITA! DISPARAR! ..... Botão D → + Botão A / B

Prime o Botão A para disparar sobre os Morolians.
Prime o Botão B para libertar os humanos.

Quando aparecerem vários alvos na mesma direcção, começa a disparar a partir da esquerda.

Quando for a vez de Ulala disparar, prime os Botões CIMA! ESQUERDA! DIREITA! DISPARAR! pela mesma ordem e com a mesma sincronização dos Morolians!

Notícias Breves! Vê onde e por que ordem aparecem os Morolians!

MENU DE PAUSA

Prime o Botão START enquanto jogas para interromperes o jogo e veres o Menu de Pausa. Usa ↑ ↓ para escolher um item e prime o Botão A para introduzir.

- PLAY — Retoma o jogo
- PLAY END — Mostra o Ecrã de Fim de Jogo

FIM DO JOGO

Qualquer uma das condições seguintes abreviará a carreira de repórter de Ulala:

- Se os Níveis caírem a zero.
- Se os Níveis ficarem aquém do objectivo mostrado no início de cada reportagem (fase).
- Se o medidor de coração mostrado quando dança contra uma personagem Chefe ficar completamente vazio.

CONTINUAR

Quando o jogo acabar, será mostrado o Menu Continue. Usa ↑ ↓ para escolher um item e prime o Botão A para introduzir.

Continue

Continua o jogo desde o início da última reportagem (fase).

Save End

Grava o fim da última reportagem jogada (fase) e acaba o jogo.

Para continuar um jogo gravado, escolhe "LOAD" do Menu Principal, carrega o ficheiro gravado e prime o Botão B para voltar ao Menu Principal. Depois escolhe e introduz "CONTINUE". Continuarás desde o início da reportagem gravada (fase). São precisos 5 blocos de memória para gravar 1 ficheiro de jogo (podem ser gravados até 8 ficheiros de jogo).

Quando for mostrado o Ecrã "Save End", escolhe o ficheiro de destino e prime o Botão A para gravar. Será mostrado o Ecrã de Título após a conclusão.

End

Acaba o jogo sem gravar, voltando ao Ecrã de Título.

COMEÇAR

Depois de se ligar a Dreamcast, aparecerá o Ecrã de Selecção de Televisão. Escolhe e insere uma configuração, "50hz", "60hz" ou "Teste". O filme de abertura será mostrado. Quando aparecer o ecrã de título, prime o Botão START para ver o Menu Principal. Usa ↑ ↓ para escolher um dos 5 modos e prime o Botão A para introduzir. Prime o Botão START durante o filme de abertura para evitar o Ecrã de Título. O texto de jogo suporta Inglês, Francês, Alemão e Espanhol. A língua usada no jogo corresponde à língua fixada no Menu Principal Dreamcast. Para informações sobre a configuração de língua Dreamcast, consulta o manual de instruções da Dreamcast.

NEW GAME

Modo principal de Space Channel 5.

Escolhe para começar o jogo. Dança e dispara para estragar os planos desses indecentes Morolians para controlar a Terra.

LOAD

Carrega ficheiros de jogo gravados.

CONTINUE

Escolhe depois de carregares um jogo gravado.

TUTORIAL

Vê uma instrução dos controlos de jogo.

OPTIONS

Regula os parâmetros de jogo

CARREGAR

"Load" carrega ficheiros de jogo gravados num cartão de memória. Usa ↑↓ para escolher um ficheiro de jogo e prime o Botão A para introduzir. Quando um ficheiro tiver sido carregado, prime o Botão B para voltar ao Menu Principal e escolhe e introduz "CONTINUE".

Não podes escolher "NO SAVE FILE".

OPÇÕES

"Options" regula os parâmetros de jogo. Usa ↑↓ para escolher um item e prime o Botão A para introduzir.

Prime o Botão B para voltar ao ecrã anterior.

Vê as páginas seguintes para informação sobre os Itens do Menu de Opções.

OPÇÕES DOS DISPOSITIVOS

"Device Options" regula os parâmetros do comando. Usa ↑↓ para escolher uma função de controlo e ←→ para regular. É possível atribuir a mesma função a vários botões.

Prime o Botão B para voltar ao Menu de Opções.

Modo de Vibração

Escolhe a função do Vibration Pack:

- OFF — O Vibration Pack não funcionará
- ON — O Vibration Pack vibrará quando Ulala cometer um erro.

OPÇÕES DE SOM

Usa ← → para regular e prime o Botão B para voltar ao Menu de Opções.

- SOUND MODE — Escolhe saída de som ESTÉREO ou MONO.

ESTADO DO JOGADOR

Vê o desempenho de Ulala em "Player's Status". Usa ↑↓ para escolher uma reportagem (fase). Prime o Botão B para voltar ao Menu de Opções.

- MINIMUM VIEW RATING — O nível mínimo de Pontuação para passar à reportagem seguinte (fase).
- OVERALL VIEW RATING — O nível de Pontuação quando a reportagem (fase) estiver concluída.
- MAXIMUM VIEW RATING — A melhor Pontuação dessa reportagem (fase).
- RESCUE RATING — A percentagem de vítimas salvas.
- EXPECTED VIEW RATING — As Pontuações começarão neste nível na reportagem seguinte (fase).

PERFIL DA PERSONAGEM

Vê os perfis das personagens do Space Channel 5 em CHARACTER PROFILE. É necessário salvar uma personagem antes de se poder ver o seu perfil.

Usa ↑↓ para escolher uma categoria de personagens e ← → para escolher uma personagem. Prime o Botão A para ver o perfil da personagem e o Botão B para voltar ao ecrã anterior.

Quando o perfil duma personagem for exibido, usa ↑↓ ← → para alterar o ângulo da câmara de cada personagem.